



# Le geste dans l'art du mouvement visuel

Annie Luciani

## ► To cite this version:

Annie Luciani. Le geste dans l'art du mouvement visuel. Rendez-vous d'Imagina 1996, 1996, Paris, France. pp.7. hal-00910557

**HAL Id: hal-00910557**

**<https://hal.science/hal-00910557>**

Submitted on 7 Mar 2014

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Conférence SEITA  
24 Avril 1996  
Annie Luciani, ACROE

## Le Geste dans l'art du mouvement visuel

Je vais parler :

1. d'images en mouvement : la première difficulté ici étant qu'il semble, dans la juxtaposition des deux termes, que l'image puisse ne pas être en mouvement. Je vais donc m'attacher à montrer que cela (le fait que l'image puisse être sans mouvement) n'est pas d'une première évidence.
2. Je parlerai aussi de musique, mais là la difficulté est en quelque sorte moindre, car la musique est forcément sons en mouvement. le cas contraire, si tant est qu'il puisse exister, ne pouvant être qu'un cas extrême.
3. Je vais aussi parler de sons et d'images en mouvement, c'est à dire de relation musique et image. Et si je le dis comme cela, images et sons en mouvement, c'est pour donner tout de suite l'idée que si point de rencontre ou point d'origine il y a, il se situerait au moins sur ce trait qu'ils auraient en commun, trait a-sonore et a- visuel, qu'est le mouvement.

Et à ce propos, on a souvent chercher des relations images et sons, dans des relations entre attributs purement visuels, comme la couleur par exemple, et des attributs purement sonores, comme la hauteur, étant alors sourds et aveugles sur ce qu'ils avaient en commun de toute évidence, le mouvement, le temps, ce que l'on pourrait appeler un "art de la dynamique".

En disant cela, "art de la dynamique", je laisse entendre, ce qui sera un trait majeur de mon propos, que l'on peut parler de mouvement en soi, sans qu'il ne soit ni visible, ni audible, que l'on peut le connaître, l'expérimenter, l'apprécier, sans recours ni au son, ni à l'image.

### Note au moment de la recopie (le 27 décembre 1997 - 20h)

Mais alors par lequel de nos sens et par laquelle de nos capacités. J'ai expliqué par ailleurs (faust) et je réexpliquerai, qu'il ne s'agit nullement d'une capacité abstraite (ce qui pourrait être si aucun sens ne nous permettait d'apprécier le mouvement) mais bien de la capacité sensorielle qui correspond à la sensori-motricité.

Je vais m'attacher à montrer un certain nombre de choses autour et au coeur de cet "art de la dynamique" :

1. une première est que l'image véritablement statique a bien du mal à exister, donc montrer à quel point image et mouvement sont liés.
2. une autre sera de montrer à quel point mouvement et matière sont corrélés.
3. Une suivante sera de montrer à quel point corps et matière, geste et matière, se parlent.
4. Puis ensuite "et la technologie dans tout ça?". Je vais alors m'attacher à montrer qu'avec l'ordinateur naissent véritablement les premiers outils pour le geste (j'expliquerai ce que j'entends par là) et les premiers outils de représentation et de mise en scène de la matière, après la forme visuelle par l'enregistrement puis la synthèse de l'image et la forme sonore par l'enregistrement puis la synthèse du son.

## *Le premier point tout d'abord*

A quel point l'image statique sans mouvement a du mal à exister et quelle réduction énorme nous faisons lorsque, par synthèse, via un modèleur informatique de forme (CAO diverses ou système de synthèse de formes et d'attributs morphologiques et visuels), nous produisons une image proprement statique.

Remarque : hormis les images produites par synthèse par modèles géométriques, je ne connais pas, en ce qui me concerne, d'images statiques.

L'image peut être "immobile", ou plus précisément "immobilisée" (cf différence entre équilibre et équilibration)., c'est à dire plus précisément être la représentation visuelle d'un corps dont la mobilité est, ou bien plus faible que celle de l'observateur, ou bien plus grande, obligeant celui - ci à user d'un artifice, une machine construite par lui par exemple, pour le regarder, à sa propre échelle de temps (sa : de l'utilisateur), à l'échelle de temps qui lui, observateur, souhaite.

Or, à tout instant, un système dynamique porte toute ou partie de son histoire et de son avenir. Une image "immobile", correspondant donc à un phénomène immobilisé, décrit donc, et ceci de manière lisible, un temps, une histoire, un processus dynamique. Ainsi, l'instantané n'est - il jamais comme un feuille blanche sur laquelle se marquerait seul l'instant.

Note au moment de la recopie (le 27 décembre 1997 - 20h30)

Le seul cas où ceci se produit est précisément avec l'ordinateur. Avec celui - ci, une image peut être réellement statique et n'avoir eu aucune histoire. L'image de synthèse est feuille blanche d'un passé. Je dis que les images de synthèse qui sont affichées dans le couloir sont blanches d'histoire. Elles sont purement image et purement statiques. Elles sont une feuille dynamiquement blanche. D'où d'ailleurs à mon sens leur faible poids symbolique. Celui - ci ne tient qu'à leur blancheur dynamique, qui momentanément (et j'ai bien dit momentanément, qui est une valeur temporelle), est attirante.

Note au moment de la recopie (le 27 décembre 1997 - 20h30)

Claude Cadoz avait fait remarquer (et d'autres l'ont par la suite écrit), dès les premières images de synthèse, parmi les plus belles, celles où plusieurs sphères se reflétaient les unes dans les autres et dans des miroirs muraux, la chose troublante, qu'il n'y avait pas le reflet de l'observateur (du visiteur ou plus mystérieusement du programmeur). Les images de synthèse bien que merveilleusement spéculaires, sont blanches de miroir. De la même manière nous disons blanches d'histoire.

Voici un poème :

Il y a une lumière que le vent a éteinte

(Alain Badiou : "que pense le poème?" dans l'art est-il connaissance - le Monde)

Ce qui est exprimé dans cette phrase, pourtant à mon sens extraordinairement statique par l'usage du "il y a " et par l'usage du passé composé, ce sont pour moi avant tout des rapports temporels, 3 rapports temporels :  
- la dernière, probablement éternelle,



- la première, sans doute longue, en tout cas, de manière métaphorique suffisamment longue par l'illumination qu'elle a sans aucun doute produit,
- la deuxième, changement d'état, transition. Probablement instantané. Métaphoriquement instantané sans aucun doute. Car si elle a vacillé, cela n'est pas essentiel à la sensation et à la philosophie portée par ce poème.

Dans l'instant présent du poème, instant translatable, ces phases ont toutes une durée. Mais au cours du temps, c'est à dire plus tard, dans le futur, la seconde ne pourra que se réduire à ce que métaphoriquement elle est déjà, c'est à dire se réduire jusqu'à l'instantané, c'est à dire jusqu'à l'essence de l'état dramatique de la rupture, du passage entre un avant et un après mystérieusement enchaînés. Alors que la première restera probablement de durée constante. Seule la dernière s'inscrivant dans la permanence et marquant l'écoulement du temps. Le tout ayant pour nom "lumière", la chose "lumière" dans tous ces états.

Après le poème, voici maintenant des images :

- la pierre dans la boue
- la boue visqueuse
- l'évaporation

\*\*\*\*\*

Supprimé de l'exposé :

- le sculpteur Alexanco (cf Conférence "un Tramway ...")

Pour Paul Klee, la forme est explicitement une représentation de la mobilité et les règles même de génération des formes statiques sont des règles de morphogénèse ou des règles régissant des dynamiques.

- images de Paul Klee

De même, la forme statique immobile d'une dune, si elle est si prégnante pour tout le monde, c'est pour la même raison que le poème. Cette forme, si douce, si fluide, sorte d'écoulement provisoirement figé, solidifié. (dangereusement) Et c'est pourquoi, pour la reproduire, pour la représenter, il faut, soit par un dessin user d'un crayon à fin carbone et dessiner par un geste fluide (mimant ainsi, la poudre dans la matière et la fluidité dans le mouvement), soit sculpter du plâtre, venant d'une fluidité (mimant la solidification fluide). C'est ce que Claude Cadoz a appelé "le système-symbole. Mais si on use de bois avec ses strates, on produit à ce moment là une contraction entre l'histoire du bois dans ses fibres et la dynamique fluide, en fait une véritable contradiction, en fait proprement un contre-temps, un contresens temporel.

## *Le deuxième point maintenant*

A quel point mouvement et matière se correspondent?

Voici une phrase de R.M. Rilke :

" Puis vint une rue; nous la descendîmes ensemble, d'un même pas, l'un contre l'autre. La rue était large, matinalement vide; c'était un boulevard qui descendait, qui s'inclinait, tout juste assez pour enlever au pas d'un enfant son peu de lourdeur ...je me souvenais ..."

Dans laquelle on perçoit clairement que mouvement et matière se répondent l'un l'autre. Il ne s'agit pas d'inclinaison, ni d'horizontale, ni de verticale visuelles, mais d'inclinaison gravitaire. C'est de cette inclinaison là dont il est toujours question dans les rêves de vol.

C'est dans la matière, en tant que pesante et résistante, que s'exprime et est inscrite toute phénoménologie du mouvement : inertie, résistance au déplacement, à la déformation ... Le mouvement met nécessairement en jeu une physique de la matière et non une géométrie de la forme.

Et l'organe humain d'appréciation de cette matière est le toucher, plus généralement le corps, dans sa fonction proprio-tactilo-kinesthésique.

Par le toucher, nous percevons de la matière formée. Par la perception proprio-tactilo-kinesthésique, nous pouvons percevoir diverses informations, formes, orientation, taille, structure articulaire, état de surface, dureté, mollesse, plasticité, poids, verticale et horizontale gravitaire et fluïdique.

Par le toucher, nous percevons des formes. Le toucher est également un organe de perception de formes, dont on peut remarquer qu'elles ne sont pas forcément visibles (derrière par exemple). Ceci parce que les formes sont en fait de la matière formée. Un mirage n'est pas perceptible par le toucher.

Note au moment de la recopie (le 27 décembre 1997 - 21h30)

La différence entre un trait à main levée et un trait en prenant appui sur une règle : le premier est trait visuel, le second est trait matériel.

On peut facilement imaginer d'ailleurs qu'un objet peut avoir plusieurs contours différents : au minimum un contour optique (détecté par les yeux) et un contour mécanique (détecté par les mains).

Et que même pour le contour mécanique, il peut y en avoir plusieurs, par exemple à des échelles mécaniques (de force) différentes, en même temps : le cas du chat et de sa fourrure.

Je viens de parler de mécanique et de force. Tiens comme c'est bizarre. Ça tombe à pic. On peut remarquer que dans le cas de l'extéroception visuelle seule, on ne parle pas de forces, mais de positions spatiales.

Parce que le geste, ou le toucher, sont action et perception, parce que dans son rapport à la matière, il perçoit des forces et en produit, qu'il perçoit des déplacements et en produit, il est l'organe privilégié de perception de la matière formée.

Voilà, le deuxième mot clé est lâché : **Matière Formée**

(Le premier était : **art de la dynamique**)

Mais, il suppose le contact, le corps à corps.

Je cite Bachelard :

"On peut remarquer que l'imagination des formes et des couleurs ne peut donner cette impression de bonheur volumétrique ..."

Tout ce que je viens de dire conduit à remettre au premier plan le rôle de la matière, du corps, et de la relation entre le corps et la matière (en ce qui concerne le mouvement, la dynamique et le rapport au temps).



On conclut aussi que tout art de l'image mais plus particulièrement de l'image en mouvement et encore plus particulièrement tout art du mouvement a au coeur de sa problématique la matière formée et sa manipulation.

Parler d'un accéléré ou d'un ralenti réfère au pousser ou à la légèreté.

La main est en prise directe avec la matière, qui est en prise directe avec le mouvement.

Cela semble trivial et pourtant, c'est peu admis. Le toucher et la matière sont dans une situation culturelle et sociale de non connaissance (il y a relativement peu d'étude) et de non - reconnaissance, alors que Entendre et Voir sont des sens nobles.

Le toucher et la matière sont relégués à la sphère privée ou à la sphère artisanale.

A mon sens, la reconnaissance culturelle est directement liée, d'une part à l'existence d'outils dédiés, d'autre part à la connaissance. Pour que quelque chose soit reconnu, il faut un passage à l'homme faber, qui crée un artifice objectif, un vis à vis fabriqué qui met cette chose en scène.

Si la musique a eu voie de cité avant l'image, c'est qu'elle disposait d'instruments, d'instruments de sa production, de sa diffusion, et de sa communication. Si il est dit que notre siècle est celui de l'image, c'est parce que des instruments pour l'image elle même, en tant que telle, sont nés.

Si l'on parle aujourd'hui de réhabilitation du toucher, qui pour moi, n'est pas une réhabilitation mais une habilitation, c'est parce que des outils diffusables de manière nonparticulière sont en train de naître, des outils pour le geste, ainsi que des outils de représentation de la matière. Et si la période à venir sera celle de l'image animée et non pas de l'image, c'est parce que ces outils dédiés au geste, à son exercice et à sa connaissance, ainsi que ceux dédiés à la matière, sa représentation, sa connaissance, sont en train de naître.

Il y a aujourd'hui une révolution à mon avis extrêmement importante qui se passe là actuellement, c'est l'introduction du temps, sa connaissance, sa maîtrise, dans toutes choses. C'est le remplacement des notions d'équilibre et d'harmonie par celles de systèmes dynamiques avec les cas beaucoup mis en avant aujourd'hui de phénomènes chaotiques, irréversibles, non linéaires... etc.

En même temps, la réhabilitation du corps et de la matière dans les arts et la technologie. Ce ne sont que les deux faces de la même pièce qui dit que notre siècle et surtout celui à venir va s'intéresser aux choses en mouvement. Et l'animation, art mineur jusqu'à aujourd'hui, sera un art de demain.

Nous avons fait le pari à l'ACROE, à notre création en 1976, que la révolution apportée par l'ordinateur résidait là précisément. Contre toute évidence, à l'époque, puisque les arts conceptuels cherchaient avant tout et explicitement la dématérialisation, à se dégager des contraintes de la matière et voyait en l'ordinateur, l'outil de rêve pour ce faire, ce qui n'est évidemment pas faux, nous avons vu dans l'ordinateur le premier outil qui allait permettre l'introduction du geste dans la technologie et de la représentation de la matière ...

C'est à cela que je vais m'attacher maintenant.

Tout d'abord le geste.

Premier outil pour le geste : c'est la souris

Qu'est ce que j'entends par outil pour le geste : un outil qui permette au geste de s'exercer pour lui même indépendamment de toute finalité opératoire ou visuelle ou acoustique. C'est aussi un outil de connaissance du geste lui même.

C'est parce que la souris existe que le geste passe aujourd'hui à un autre statut d'existence.

Evidemment ce n'est pas suffisant, ce n'est qu'un point de départ et je montrerai d'autres outils avec d'autres fonctionnalités pour le geste.

Premier outil véritable pour l'art du mouvement par action gestuelle et représentation de la matière.

J'entends par premier, au sens social et banalisé du terme, ce qui fait que toute une époque en sera marquée. Car pour moi, je situe l'animation, l'art du mouvement visuel, bien avant le cinéma. Selon des prémisses que le cinéma semble avoir réduites.

Je situe les outils originaux de l'animation dans l'art des automates et l'art de la marionnette.

Le paradigme de la marionnette est cependant le plus général de tous car par principe il est :

1. production du mouvement par action gestuelle sur un objet matériel
2. dissociation, par les fils, de l'image en mouvement de la situation matérielle qui la produit et qui en fait un art du mouvement visuel.

La plus grande partie des fonctionnalités nécessaires pour un art du mouvement sont ici réunies :

- le corps, l'acteur
- l'objet matériel
- les fils en tant que support de la dissociation image -matière.

L'automate est une marionnette dans laquelle le geste a été gravée et la motricité artificielle, reconstruite.

Le cinéma n'est qu'en à lui qu'un automate. Si je film une cascade, l'image sur le film évoque la cascade. le système de représentation n'est pas le film mais la totalité du dispositif, comprenant une photographie, qui ne capte que ce qui est visuel, et non pas ce qui est dynamique, et en lieu et place du moteur naturel qui est la gravité, on a mis un moteur artificiel.

Le cinéma n'est ni plus ni moins, pour l'art du mouvement qu'un automate de vaucanson, simplifié à l'extrême. L'automate le plus simple qui soit. Dans lequel l'optique a été rajouté. La révolution du cinéma n'est pas le mouvement déjà effectué par vaucanson. Mais l'optique. La révolution a été la photographie. Il n'y a aucune révolution fondamentale dans le cinéma. N'importe quel automate de jardin est peut être plus sophistiqué en terme d'agencement temporel que la caméra. On peut mettre ceci en vis à vis de l'histoire des technologies et des connaissances : l'ère optique de l'image est arrivée après l'ère mécanique. Mais jusqu'à l'ordinateur, l'art du mouvement se fonde sur un système de représentation mécanique. (Le cinéma ne fait faire aucune progression dans l'art du mouvement).



Avec l'ordinateur, dans la synthèse d'images, on transforme simplement l'optique en numérique. La synthèse de l'image telle que vous la connaissez tous, est un nouvel art de la forme visuelle, non pas un art du mouvement.

Avec la synthèse de la matière, plus précisément la modélisation numérique de la matière, on transforme, avec tout le degré de généralité que ça apporte le mécanique en numérique, de même manière que l'optique a été transformée en numérique par la synthèse de l'image.

Pour moi :

- à partir seulement du moment où l'on représente non seulement la forme mais une matière formée, seule susceptible de produire des sons, des images et de s'adresser à notre corps représenté numériquement,
- et puisque disposant toujours avec l'ordinateur d'outil pour le geste
- les fils existant de fait entre la souris par exemple et cette matière représentée, fils qui je le rappelle portent la distanciation,

Alors pour la première fois, j'ai un outil suffisamment général, j'allai dire banal, mais qui dispose de tous les ingrédients minimaux nécessaires pour qu'émerge de manière marquante pour l'époque un art du mouvement visuel.

### **Images**

- dendrites de manganèse
- boue visqueuse
- évaporation
- caillou dans la boue
- Stalactite